

O *fandom* e suas possibilidades criativas na otimização dos serviços ofertados no interior das bibliotecas

Fandom and its creative possibilities in optimizing services offered within libraries

Kayalla Winnie Carvalho Gonçalves¹

RESUMO

O presente artigo busca esclarecer o conceito de *fandom* e suas produções artísticas, na otimização dos serviços ofertados nas bibliotecas. Para isso investigamos como o *fandom* pode contribuir ou auxiliar na otimização dos serviços já ofertados no interior das bibliotecas, descrevendo as produções criadas pelos *fãs* nas comunidades virtuais e a potencialidade criativa dessas atividades na ampliação do cânone original, assim como seus benefícios na utilização dessas ferramentas pelos bibliotecários no interior das bibliotecas, como estratégia de enriquecimento dos serviços já ofertados aos usuários. Realizou-se uma pesquisa descritiva exploratória, como universo optou-se por bibliotecas, sendo escolares, públicas ou universitárias, tendo como amostra artigos ou reportagens que destacavam o uso de um dos produtos do *fandom* (*Fanzines, fanfiction, fanfilms, fanarts e cosplay*) pelas bibliotecas nacionais e internacionais em suas atividades habituais. Como teóricos optou-se por usar ALA (2023), Cabral (2020), Camillo e Silva (2020), Ferreira Júnior; Feitosa e Costa (2021), Fraade-Blancar e Glazer (2018), Freitas (2024), Giglio (2011), Gonçalves (2021), Jamison (2017), Jenkins (2015), Jenkins (2022), Lévy (1999), Merriam (1964), Miranda (2009), Neves (2014), Neves (2022), Oliveira (2010), Price (2000), Polito, Silva e Pimentel (2017), Silva, Sabbag e Galdino (2017), Silva e Sabbag (2019) e Vargas (2015). Como resultados, identificou-se que já existem bibliotecas nacionais e internacionais usando os produtos do *fandom* nos serviços ofertados aos usuários. Destacando as contribuições que as produções dos *fandoms* trazem para a otimização dos serviços das bibliotecas, ofertando atividades que auxiliem esses *fãs* apaixonados a criarem e divulgarem suas produções além dos espaços do *fandom*.

Palavras-chave: *fandom*; bibliotecas; cibercultura; relação de *fã*; criatividade.

ABSTRACT

This article seeks to clarify the concept of fandom and its artistic productions, in optimizing the services offered in libraries. To this end, we investigated how fandom can contribute or assist in the optimization of services already offered within libraries, describing the productions created by fans in virtual communities and the creative potential of these activities in expanding the original canon, as well as their benefits in using these tools. by librarians inside libraries, as a strategy to enrich the services

¹ Bibliotecária pela UFMA. Mestranda em Design, Programa de Pós-Graduação em Designer da Universidade Federal do Maranhão. Especialista em Gestão de bibliotecas escolares e salas de leitura pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. E-mail: kayallawinnie@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3754-3215>.



already offered to users. An exploratory descriptive research was carried out, using libraries as a universe, whether school, public or university, with a sample of articles or reports that highlighted the use of one of the fandom products (fanzines, fanfiction, fanfilms, fanarts and cosplay) by national and international libraries in their usual activities. As theorists we chose to use ALA (2023), Cabral (2020), Camillo e Silva (2020), Ferreira Júnior; Feitosa e Costa (2021), Fraade-Blanar e Glazer (2018), Freitas (2024), Giglio (2011), Gonçalves (2021), Jamison (2017), Jenkins (2015), Jenkins (2022), Lévy (1999), Merriam (1964), Miranda (2009), Neves (2014), Neves (2022), Oliveira (2010), Price (2000), Polito, Silva and Pimentel (2017), Silva, Sabbag and Galdino (2017), Silva and Sabbag (2019) and Vargas (2015). As a result, it was identified that there are already national and international libraries using fandom products in the services offered to users. Highlighting the contributions that fandom productions bring to the optimization of library services, offering activities that help these passionate fans to create and disseminate their productions beyond fandom spaces.

Keywords: fandom; libraries; cyberculture; fan relationship; creativity.

Submetido em: 6 fev. 2024

Aprovado em: 8 mar. 2024

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Polito, Silva e Pimentel (2017, p. 178-179) os *fãs* deixaram de ser indivíduos reclusos, que mantinham tudo para si para se tornarem indivíduos interligados que possuem:

[...] uma facilidade imensa de acesso a conteúdos relacionados ao que tanto gosta e ainda a possibilidade de encontrar outros indivíduos com as mesmas predileções em ambientes virtuais, como: fóruns *online*, sites e grupos em redes sociais, para que possa compartilhar opiniões com outros fãs. Mas o *fandom* não se limita ao ambiente online, muitas vezes vai além, com encontros em eventos específicos para o público consumidor de Cultura Pop.

Como destacam Polito, Silva e Pimentel (2017) na citação acima os *fãs* deixaram de serem indivíduos isolados, para se tornarem grandes comunidades intituladas *fandoms*, onde produzem conteúdo sobre os produtos da mídia cultural compartilhando-os de maneira mais ampla, graças ao advento da *internet*, suas produções e opiniões em fóruns *online* sobre o cânone original.

Fraade-Blanar e Glazer (2018) explicam que os humanos sempre tiveram a urgência em se conectarem uns com os outros e consigo mesmo, surgindo assim os *fandoms*, estruturas e práticas que se formam em torno de peças de cultura popular, sendo considerado um fenômeno tão antigo quanto a própria cultura.

Os *fandoms* são compostos por *fãs* apaixonados pelo cânone original, empenhados em divulgar as obras que derivam do trabalho original, podendo ser dos

mais variados tipos como desenhos, pinturas, narrativas postadas nas plataformas digitais e a caracterização dos seus personagens preferidos.

Por se tratar de uma cultura voltada a conexão e troca de experiências entre seus participantes, Fraade-Blancar e Glazer (2018, p. 49) explicam que o “Fandom não descreve o que alguém é - é algo que as pessoas fazem. É um conjunto de empreendimentos não comerciais em que os entusiastas participam [...] Seu valor está na experiência de participar [...] Os fãs dão sua energia e tempo” na construção e ampliação da sua comunidade, sem visar qualquer fim lucrativo para sua arte ou benefícios próprios.

Além de contar com o amor incondicional pelo cânone original, os *fãs* de um *fandom* dispõem de muita criatividade para produzir criações relacionadas as obras originais que querem dar continuidade. Para Giglio (2011, p.157) a criatividade é uma potencialidade humana que se “[...] manifesta através de um processo, parte consciente, parte inconsciente, mediante o qual a mente engendra algo novo [...]”, deixando claro que a criatividade faz parte do ser humano, estando presente em todas as etapas da sua vida, sendo um fator primordial para a construção dos produtos provenientes dos *fandoms*.

Diante dessas novas tendências cabe ao bibliotecário estar consciente sobre a nova cultura que o cerca, como a cultura de *fã*, que envolve toda a produção feita pelos admiradores da obra, desde a discussão de teorias sobre as histórias em fóruns especializados, elaboração de *fanzines* a publicações de *fanfics*. Afinal, como “bons conhecedores” da trama que acompanham religiosamente esses fãs desejam contribuir de alguma forma com a expansão do universo do qual tanto amam (Gonçalves, 2021).

Essa riqueza de atividades que compõem esse grupo composto por *fãs* devotados, pode ser usada no interior das bibliotecas dinamizando seus espaços, fazendo a comunidade conhecer o potencial transformador das unidades de informação.

Por isso como ressalta Silva, Sabbag e Galdino (2017, p.1267) cabe ao bibliotecário “[...] como mediador desses espaços, estar atento às novas tendências e práticas para as bibliotecas do futuro [...]”, somando essas novas atividades dos *fandoms* aos serviços já existentes nas bibliotecas, enriquecendo suas práticas enquanto incentiva a criatividade, leitura, escrita e o senso de comunidade entre os

participantes das comunidades de *fãs*, além de motivar outras pessoas a fazerem parte dessa atividade popular entre os jovens.

Para além da mudança no comportamento dos leitores, hoje em dia podemos destacar a mudança também no perfil das obras publicadas atualmente pelas editoras, que buscam cada vez mais as plataformas de postagem de narrativas de *fãs* para encontrarem seus próximos lançamentos, já que essas obras possuem um público cativo e fiel.

Como exemplo dessa nova tendência, de adaptação de *fanfics* em obras originais, podemos citar a *trilogia cinquenta tons de cinza* da autora inglesa E. L. James e *O Inferno de Gabriel* do escritor Sylvain Reynard, ambos *fanfictions* inspiradas na *Saga Crepúsculo*; a *Saga instrumentos mortais* de Cassandra Clare inspiradas na *série de livros Harry Potter*, e a *Saga After* da autora Anna Todd inspirada na *banda One Direction*.

Essa lista também inclui o livro brasileiro *Sábado à noite*, da autora Babi Dewet inspirado em uma *fanfic* interativa da banda Mc flay. Como produção cinematográfica mais recente nessa temática, está a adaptação do livro *Uma ideia de você* da autora Robinne Lee, que estreará em maio de 2024 e se tratava inicialmente de uma *fanfic* sobre o cantor Harry Styles.

De acordo com a *American Library Association-ALA* (2023), é dever das bibliotecas e dos bibliotecários identificarem e reconhecerem tendências que possam auxiliar em suas atividades rotineiras, enriquecendo suas práticas e serviços, no atendimento e suporte aos seus usuários, os quais estão cada vez mais exigentes com os serviços prestados, fruto do mundo conectado em que vivemos.

Além da mudança no mercado editorial, hoje já existem páginas na *internet* dedicadas a postarem conteúdos sobre os estudos da cultura de *fã*, assim como núcleos de pesquisa acadêmicos voltados para essa temática que podem ser um norte para os bibliotecários e estudantes de biblioteconomia como outros profissionais, a entenderem esse novo fenômeno da sociedade.

Em sua página oficial do *Instagram*, o *Núcleo de Estudos e Pesquisas de Fanfic da UFRJ* (Nepfufjrj)² fundado em maio de 2022 em conjunto com o *Laboratório da Palavra da Universidade Federal do Rio de Janeiro*, possui como objetivo o estudo e pesquisa das *fanfictions* promovendo oficinas, palestras e cursos sobre a temática,

² Ver: <https://www.instagram.com/nepfufjrj/>.

abordando também as *fanzines*, tendo como produto a elaboração de maneira colaborativa de um dicionário com terminologias utilizadas nas *fanfictions*.

Além do *Nepfufrij* no *Instagram*, podemos citar também na mesma plataforma a página do *Fanfic Show*³, constitui-se de um projeto com a finalidade de entrevistar e divulgar o universo das *fanfics* para os participantes dessa comunidade, assim como para aqueles que queiram conhecer sobre essa atividade de *fã*.

A página disponibiliza entrevistas escritas e *onlines*, com autores de *fanfics* e editoras que postam o gênero, resenhas das obras, premiações para as melhores *fanfics* do ano em cada categoria pré-estabelecida, além de *lives* com estudantes que fizeram seus trabalhos acadêmicos voltados para a temática, tornando-se um canal diversificado e rico para se obter informações sobre o assunto.

Todos os exemplos citados acima, demonstram o quanto os bibliotecários devem estar atentos as novas tendências que podem enriquecer o seu fazer profissional, contribuindo para a otimização dos serviços ofertados no interior das bibliotecas em que atuam.

Essa pesquisa iniciou-se após a leitura do artigo intitulado *Fandom em Bibliotecas públicas: mapeamento de iniciativas e suas aplicabilidades* das autoras Bruna Daniele de Oliveira Silva e Deise Maria Antonio Sabbag, despertando assim o interesse pela temática e ampliando o escopo da pesquisa, já que as autoras mapearam algumas atividades da comunidade de *fãs* que eram realizadas no interior das bibliotecas no período de 2019.

As referidas autoras citadas acima, constataram que a maioria das atividades desenvolvidas utilizando os produtos do *fandom* eram feitas em bibliotecas de outros países, tendo apenas uma iniciativa realizada no Brasil. Nesse sentido, o presente artigo visa responder a seguinte indagação: como o *fandom* pode contribuir ou auxiliar com a sua possibilidade criativa, na otimização dos serviços já ofertados no interior das bibliotecas?

Este estudo possui como objetivo geral: esclarecer para a comunidade bibliotecária e afins, as potencialidades das atividades realizadas no interior das comunidades de *fãs* com a finalidade de otimizar os serviços e produtos já ofertados pelas unidades de informação.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

³ Ver: https://www.instagram.com/fanfic_show/.

Quanto ao tipo de pesquisa, de acordo com o objetivo ela é de caráter descritivo exploratório, pois analisará e registrará as atividades realizadas no interior dos *fandoms* assim como a sua utilização para otimizar os serviços ofertados nas bibliotecas, e exploratória, pois define e esclarece as atividades realizadas nas comunidades de *fãs* exemplificando suas aplicabilidades nas unidades de informação.

Segundo Prodanov e Freitas (2013) a pesquisa exploratória proporciona mais informações sobre o assunto investigado, permitindo sua definição e delineamento, esclarecendo ou modificando conceitos, proporcionando mais informações sobre o assunto de maneira confiável.

A pesquisa descritiva tem como finalidade o registro e a análise, descrevendo os fatos observados sem interferir neles envolvendo o uso de técnicas padronizadas de coletas de dados, assumindo para si a forma geral do levantamento bibliográfico (Prodanov; Freitas, 2013).

Como universo deste estudo optou-se por bibliotecas, sendo escolares, públicas ou universitárias. A amostra desta pesquisa será constituída por artigos ou reportagens que destacam o uso de um dos produtos do *fandom* (*Fanzines, fanfiction, fanfilms, fanarts e cosplay*) nos serviços ofertados pelas bibliotecas nacionais e internacionais.

3 A CIBERCULTURA E AS PRODUÇÕES DE FÃS

A cibercultura está presente no cotidiano do ser humano, cercado-o através de infinitos dispositivos móveis que os conectam com indivíduos em todas as partes do mundo, eliminando as barreiras do espaço, aproximando cada vez mais as pessoas através de suas telas. Proporcionando encontrar não só familiares e amigos distantes, como pessoas que possuem interesses em comum podendo assim trocarem experiências de vida e interesses culturais.

Com essa capacidade adaptativa, permite aos envolvidos inúmeras possibilidades de criação, inovação, conexão, compartilhamento e o rompimento das barreiras territoriais, possibilitando aos indivíduos participarem de uma espécie de interação coletiva que não conhece barreiras ou limites, acessando informações em tempo real compartilhando-as.

Lévy (1999) destaca a cibercultura como um resultado do ciberespaço, que conta com três princípios fundamentais: a *interconexão*, a *criação de comunidades*

virtuais e a *inteligência coletiva*. Na qual a *interconexão*, permite aos seus usuários estarem conectados vinte quatro horas, compartilhando e comentando na rede mundial de computadores, sobre seu cotidiano ou notícias que possam surgir, enquanto utilizam as plataformas digitais para a disseminação das informações.

Já a *criação de comunidades virtuais*, permitiu a construção de um laço social em torno de centros de interesses em comum, reunindo assim milhares de pessoas em prol de um assunto que possuem afinidades, promovendo a criação e compartilhamento de conteúdo com base no assunto partilhado. Por fim a *inteligência coletiva*, tem como definição as comunidades virtuais, conhecidas popularmente como *fandoms*, que interagem entre si possibilitando a ampliação do conhecimento do cânone original, sua discussão e compartilhamento do conteúdo produzido por seus usuários (Lévy, 1999).

Para Lévy (1999, p.130) os *fandoms* ou comunidades de *fãs*, são descritas como:

[...] a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração [...] As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato.

Como destaca Lévy (1999) na citação acima os *fandoms* só surgiram com a cibercultura, que possibilitou a criação de novos laços sociais, baseados em interesses comuns dos seus participantes, não envolvendo relações de poder ou manipulações, permitindo aos seus usuários colaborar na criação, ampliação e compartilhamento das produções elaboradas por eles, utilizadas na ampliação e manutenção das comunidades de *fãs*.

Já Neves (2022) explica que os *fandoms* são as manifestações mais representativas da cultura participativa, onde os *fãs* encontram um local para expressar suas visões a respeito de determinada obra, permitindo que possam se dedicar e produzir conteúdo próprio realizando o que o autor destaca como a dessacralização do papel de *fã*, visto como consumidor passivo da indústria cultural.

Para os *fãs*, o *fandom* é um lugar seguro onde podem realizar trocas produtivas e enriquecedoras, ampliando o universo do qual são admiradores além de ajudarem incentivando a criatividade de seus membros na produção de obras inspiradas nos cânones originais.

Indo assim, de encontro com o pensamento de Jenkins (2022 p. 49) em seu livro a cultura da convergência, quando diferencia os antigos consumidores dos novos:

[...] Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou aos meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos.

Como destaca Jenkins (2022) o papel exercido pelos consumidores da mídia mudou com o passar dos anos, possibilitando que criassem o senso de comunidade, ampliando seus horizontes ao formarem grupos com outras pessoas que possuem o mesmo interesse em comum, deixando de serem *fãs* passivos para *fãs* questionadores e participantes ativos da mídia vigente que consomem, deixando claro para os produtores do entretenimento quando não concordam em algum ponto da narrativa ofertada por eles.

Gonçalves (2021) destaca que dentro dos *fandoms*, nascem desde produções a discussão em fóruns especializados de teorias sobre as histórias originais. Já Jenkins (2015) revela que todos os *fãs* são escritores em potencial, esperando apenas para serem descobertos e que dentro dos *fandoms* as distribuições das obras criadas por eles não visam o lucro, mas sim a ampliação do universo que admiram além de serem reconhecidos e respeitados dentro da comunidade na qual participam.

Enquanto Miranda (2009) explica que o *fandom* é um sistema digital que engloba diversas manifestações, despertando em seus participantes o sentimento de pertencimento e identificação. A autora destaca que a característica mais significativa do *fandom* é à sua forma de integrar pessoas e produtos em torno de uma obra específica, diferenciando-se dos demais espaços por ser um lugar democrático e aberto, onde não há critérios de seleção e todos sempre serão bem-vindos a contribuir com a ampliação da obra apreciada.

Essas criações feitas por *fãs*, são vistas por pessoas de fora dos *fandoms* como uma “perda de tempo” ou um “passatempo sem futuro”, por isso sobreviveu tanto tempo a margem da sociedade, ganhando espaço com o surgimento da *internet* que possibilitou sua divulgação e acesso rápido aos participantes das comunidades, que encontraram um lugar para expressar sua arte e amor pelos cânones originais.

Os dias atuais representam a melhor época para ser um *fã*. Se antes integrar uma comunidade de *fãs* exprimia exclusão social e deboche, hoje significa contar com nichos de mercados dedicados inteiramente ao seu objeto de

fixação, ou cânone, e ter grandes eventos e produções [...] desenvolvidos especialmente para esse grupo de indivíduos [...] (Camillo; Silva, 2020, p. 188).

Como destaca Camillo e Silva (2020) na citação acima, participar de uma comunidade não era bem-visto anteriormente, mas hoje existe todo um aporte da mídia em volta desses nichos que valorizam a cultura realizada no interior dessas comunidades, assim como vários trabalhos acadêmicos que se ocupam em investigar a relação de *fã*, mesmo com todo esse conhecimento ainda existe falta de reconhecimento perante as contribuições dessa prática para inúmeras áreas profissionais e acadêmicas.

Essa falta de reconhecimento da sociedade das atividades realizadas pelo *fandom*, exemplifica a fala de Price (2000) quando a autora destaca que uma obra original fornece um padrão sendo vista como superior as cópias, ganhando assim um *status* proporcionado aos que são reconhecidos e legitimados como “original” diante da sociedade. Já Merriam (1964) destaca que a sociedade traça distinções entre “artista” e “público”, no qual o primeiro se caracteriza por ser pequeno e composto por indivíduos talentosos, enquanto o segundo é maior e indistinguível.

Essa diferenciação revelada por Price (2000) e Merriam (1964) deixa claro o quanto a prática de criação dentro dos *fandoms* não é reconhecida como arte, muito menos seus criadores recebem o título de artistas, pois o campo em que atuam ainda é vista por grande parte da sociedade como uma atividade sem futuro, feita de maneira “clandestina” sem o devido conhecimento de familiares e amigos.

Camillo e Silva (2020, p.189) destacam que no interior das comunidades de *fãs*, existe um fortalecimento baseado no “[...] compartilhamento [...], seja ele de materiais, competências, habilidades ou opiniões. Assim, a produção participativa estreita laços e cria identidade que moldam a imagem do *fandom* e contribui para sua perenização”, demonstrando o quanto essas comunidades são unidas e estão sempre a disposição de contribuir na ampliação do seu *fandom*.

Se para a sociedade essa atividade é discriminada, para os seus participantes a toda uma rede de apoio para os criadores, incentivando-os com comentários sobre suas obras, encomenda das produções e indicações para outros participantes, fortalecendo ainda mais os laços que os uniram inicialmente no interior dos *fandoms*.

4 O FANDOM E SUA POSSIBILIDADE CRIATIVA NA OTIMIZAÇÃO DOS SERVIÇOS OFERTADOS NO INTERIOR DAS BIBLIOTECAS

A palavra *Fandom* vem de origem inglesa, do termo *Fan Kingdom*, que se refere ao conjunto de *fãs* de um determinado programa de televisão, pessoa ou fenômeno em particular, aplica-se geralmente ao ambiente da *internet*, sendo mais comum entre os *fãs* de ciência, literatura ou séries de TV. Seus usuários se prontificam a passar horas *online* discutindo sobre o tema e debatendo ideias diferentes, eles se ajudam entre si e chegam a marcar encontros para se conhecerem pessoalmente (Neves, 2014).

Para Silva e Sabbag (2019) o *fandom* é composto por indivíduos que compartilham o mesmo apreço a um objeto cultural, constituindo-se de uma comunidade de *fãs* com interesses em comum. No seu interior existe a criação e o compartilhamento de produtos inspirados em obras originais, seu sucesso se deve a organização de seus membros que estão empenhados não só em ampliar o universo original, mas também em divulgar e criar obras ficcionais.

Já Cabral (2020, p.97) destaca que o *fandom* é uma comunidade onde a liberdade permitiu o nascimento de “[...] discussões e teorias, onde [...] Um fã lê, interpreta, procura, produz, reproduz e reflete [...]”, proporcionando um ambiente naturalmente criativo e receptivo para as produções que são elaboradas por seus participantes, além de possibilitar não só a leitura como a busca por novos conhecimentos baseados no cânone original, assim como a reflexão do que se é consumido por esses *fãs*.

Valorizando assim o que Ferreira Júnior, Feitosa e Costa (2021) destacam como conhecimento no qual a comunidade devotada respeita e admira, apoiando-os na construção de seus trabalhos autorais e na sua divulgação perante os participantes desse grupo engajado. Diante de sua diversidade em produzir obras colaborativas, o *fandom* se torna um amplo campo impulsor da criatividade de seus participantes, uma qualidade que pode ser utilizada em todos os aspectos de suas vidas.

Oliveira (2010) revela que para se desenvolver um potencial criativo são necessários alguns fatores importantes como a família, escola, ambiente de trabalho, contexto social e saúde do indivíduo, permitindo que a criatividade surja na vida dessas pessoas. A autora explica que a família é o modelo inicial para a criança, onde

ela aprende não só a conviver em sociedade, mas a desenvolver o seu lado criativo através da sua curiosidade natural.

Por ser um ambiente que estimula o conhecimento, a criatividade, a promoção da leitura e a transformação social, a biblioteca pode ser um local não só para desenvolver cidadãos e leitores críticos, mas um ponto de encontro para os *fandoms* se reunirem de forma presencial e construírem suas obras em conjunto, com o auxílio dos bibliotecários e do acervo disponível nas unidades de informação.

De acordo com a ALA (2023b) as bibliotecas por serem instituições culturais que preservam e proporcionam acesso a livros, vídeos, música e a uma variedade crescente de meios de comunicação, vê nos *fandoms* parceiros óbvios para a promoção da alfabetização, do envolvimento com a cultura e da criação de meios de comunicação, já que eles assumem cada vez mais a criação ativa de escrever, gravar, desenhar, remixar e representar, em vez de apenas o consumo passivo da mídia.

Além de serem excelentes parceiros para a promoção da alfabetização, os *fandoms* podem ajudar a promover os objetivos da biblioteca, não só como ferramenta para a construção do senso de comunidade e identidade, mas a serem centros de comunidade e envolvimento, reunindo diversos indivíduos em torno de uma cultura partilhada envolvendo quem não tinha participado anteriormente dos serviços já ofertados pela biblioteca (ALA, 2023).

Merriam (1964) deixa claro que a arte é uma válvula de escape para a expressão daquilo que é tabu, pois permite ao artista explorar camadas que a sociedade não gosta ou não permiti debater no seu dia a dia. Essa mudança de pensamento, está intimamente ligada a cultura de fã e as produções dos *fandoms*, que deixaram de ser passivos para se tornarem ativos nas comunidades em que integram.

Abordando inúmeras temáticas de forma livre em suas produções, que são geralmente evitadas pela sociedade por gerarem certo desconforto em uma parcela da população. Possibilitando que tais assuntos possam ser discutidos, como revela Jenkins (2022, p.163) “[...] O universo é maior do que [...] a franquia- já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções”, resultando em inúmeras obras criadas de maneira saudável e respeitosa, como um tributo a obra da qual se originaram, das quais muitas já possuem leitores a espera dessas produções.

Com a mudança não só da imagem do *fã* como do seu comportamento, a promoção de eventos voltados para esse público cada vez mais exigente e questionador do que consome, representa uma grande oportunidade não só para a mídia vigente, mas para as bibliotecas que podem e devem desenvolver atividades voltadas para os *fandoms*, despertando nos mesmos o sentimento de pertencimento e comprometimento com a instituição, da mesma forma que esse grupo já possui com os seus objetos de veneração (Silva; Sabbag, 2019).

Camillo e Silva (2020) destacam que os *fandoms* utilizam elementos lúdicos em suas produções e tem como importante característica para a sua manutenção a sociabilidade, a biblioteca pode utilizar os eventos de *fã* nos moldes da *Comic-Con* para desenvolver projetos temáticos que envolvam cursos literários, artísticos, apresentações musicais e teatrais, torneio de jogos e *cosplay*. Integrando toda a comunidade de usuários em prol de objetivos em comum, como o desenvolvimento dos letramentos informacionais, digitais e midiáticos, assim como a promoção e valorização dos serviços já ofertados no interior das bibliotecas.

Antes do advento da *internet* os *fandoms* já existiam e produziam, só que a distribuição desses produtos era realizada de forma restrita, ocorrendo entre amigos ou em alguns eventos realizados pelos *fãs* com a finalidade de discutirem teorias sobre as obras. Com a *internet*, essa atividade se tornou maior e agregou mais pessoas, rompendo barreiras geográficas e linguísticas, possibilitando uma melhor organização e divulgação dos trabalhos dos autores, criando *websites* com a finalidade de hospedar seus próprios trabalhos, disponibilizando-os para a comunidade de *fãs* (Vargas, 2015).

Por ser um campo vasto e diversificado, a *internet*, tornou-se aliada na expansão e compartilhamento das produções realizadas pelo *fandom*, entre uma dessas vantagens podemos citar o *site Fandom*⁴, fundado em 2004 por *Jimmy Wales* e *Angela Beesley Starling*, o qual constitui-se como uma plataforma que supre as necessidades dos *fãs*, potencializando suas experiências, promovendo o entretenimento, informação e um local seguro livre de julgamentos, onde podem criar conteúdo e interagir com outros *fãs* (Fandom, 2023).

A plataforma *Fandom*, abrange mais de 40 milhões de páginas de conteúdo em mais de 80 idiomas compondo 250 mil *wiks* (páginas editáveis por seus usuários)

⁴ Ver: <https://www.fandom.com/>.

sobre os universos ficcionais já criados, tornando-se assim um verdadeiro repertório de informações sobre os cânones originais (*Fandom*, 2023).

Como produções de *fãs* com potencial a serem utilizadas no interior das bibliotecas, enriquecendo as atividades já ofertadas podemos elencar as *fanzines* (revistas), as *fanfictions* (histórias ou narrativas), os *fanfilms* (filmes), as *fanarts* (desenhos ou pinturas) e o *cosplay* (caracterização em personagem de *ficção*).

Essas produções criadas e disseminadas no interior dos *fandoms*, apropriam-se do universo digital para divulgar seus produtos e teorias, preenchendo assim as lacunas sentidas por seus *fãs* no decorrer do enredo original (Silva e Sabbag, 2019).

4.1 FANZINES

As *fanzines* ou *Zines*, são revistas criadas por *fãs* baseadas em quadrinhos de caráter independente com circulação limitada. Seu termo vem do acrônimo de *fanatic magazine*, revista de *fã*, reconhecida como um dos primeiros exemplares históricos da cultura de *fã*, sendo inicialmente a única forma de obter conhecimento ou debater sobre seus seriados favoritos. Tendo como principal foco, a divulgação da informação e criação de espaços sobre aspectos da ficção científica, mas tarde outros temas foram adicionados como histórias em quadrinhos, seriados, livros e filmes (Neves, 2014).

O principal aspecto das *fanzines* é o fato de serem feitas por *fãs* para *fãs*, sem objetivar o lucro, sua distribuição é realizada de forma gratuita ou a preço simbólico visando a manutenção dessa atividade. Se antes, as cópias das páginas eram feitas através do mimeógrafo, hoje com a expansão da *internet*, essas revistas passaram a ser hospedados na *web*, reduzindo os custos e permitindo um maior número de acessos as obras (Neves, 2014).

Diante do seu caráter diversificado, no qual envolve múltiplos saberes e habilidades, as *fanzines* podem ser utilizadas nas bibliotecas como uma ferramenta de estímulo a criatividade e ao processo de alfabetização, incentivando seus participantes a criarem conteúdos voltados para as temáticas que mais lhe são caras.

A exemplo de atividades a serem realizadas nas bibliotecas utilizando as *fanzines*, podemos citar a oferta de oficinas de *fanzines* que abordem desde o seu conceito histórico até a confecção dos seus exemplares, utilizando as obras feitas nessa atividade, para uma exposição no interior das unidades de informação.

Além das oficinas, podem ser ofertadas palestras ou rodas de conversa com os participantes dessa atividade ou com editores dos *fanzines*, compartilhando assim suas experiências na criação, produção e divulgação de suas obras.

Em Nova Iorque, existem três bibliotecas adeptas a essa prática a primeira é a *New York Public Library*⁵, que utiliza as *fanzines* como ferramenta para trabalhar temáticas como feminismo, política, literatura e música; a *Bernad College*⁶ e a *Columbia University*⁷, que disponibilizam cursos para o desenvolvimento das publicações de *fã* assim como uma grande coleção delas em seu interior, além de fazerem visitas em escolas difundindo essa prática aos estudantes (Silva; Sabbag, 2019).

Como exemplo de instituição em destaque no *site* da ALA (2023) que utiliza essa ferramenta, está a Biblioteca Pública de Boise⁸ em Idaho nos E.U.A., que possui um evento intitulado *Festival de artes em quadrinhos de Boise* que irá para a sua 12ª edição em 2024, contando com exposições, painéis, *workshops* e *cosplay*.

Além desse evento anual, a biblioteca possui um programa de mentoria em quadrinhos para adolescentes⁹, criado para inspirar jovens interessados em seguir a carreira nas artes em quadrinhos e áreas afins, proporcionando treinamento e oportunidades para os aspirantes a criadores, permitindo que apresentem suas criações no festival de quadrinhos da instituição.

No Brasil, podemos destacar algumas iniciativas no interior das bibliotecas que utilizam as *fanzines* em atividades já realizadas em suas unidades. Em agosto de 2017, na *biblioteca de americana*¹⁰ no estado de São Paulo, ofertou a *oficina de Zines*, onde abordou seu contexto histórico, finalidades, diagramação e possibilidades de uso.

A *Biblioteca pública do Paraná*¹¹ em maio 2020, lançou a segunda edição digital do *fanzine Era Uma Zine*, voltado para o público infantojuvenil com propostas de atividades e conteúdos sobre a literatura, abordando o tema *As 7 Maravilhas da Minha Casa*, disponibilizando a obra para *download* gratuito em seu *site*.

⁵ Ver: <https://www.nypl.org/about/divisions/general-research-division/periodicals-room/zines>.

⁶ Ver: <https://zines.barnard.edu/>.

⁷ Ver: <https://news.columbia.edu/events/fanzines-passion-made-personal>.

⁸ Ver: <https://www.boisepubliclibrary.org/programs-services/boise-comic-arts-festival/>.

⁹ Ver: <https://www.boisepubliclibrary.org/programs-services/boise-comic-arts-festival/faq-teen-comics-mentorship/>.

¹⁰ Ver: <https://bibliotecadeamericana.com/category/oficinas/>.

¹¹ Ver: <https://www.aen.pr.gov.br/Noticia/Biblioteca-apresenta-segunda-edicao-de-fanzine-digital>.

Na *biblioteca Parque de Niterói*¹² em 2022, aconteceu o evento intitulado “*Fanzine: que publicação é essa?*” o qual contou com palestras de editores de *fanzines*, proporcionando a troca de experiências relacionados a publicação independente assim como a exposição de suas obras.

A *biblioteca Álvaro Coutinho da Mota*¹³, da *Escola São Gonçalo do Amarante da rede SESI*, ofereceu em 2023 a *Oficina de Zine*, na qual seus participantes tiveram a oportunidade de criar seu próprio *fanzine* inspirado nas obras do autor Ziraldo.

No ano de 2024 podemos citar dois exemplos no Brasil, o primeiro foi realizado em janeiro na *Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás*¹⁴, uma exposição intitulada “*Imazine*” realizada por estudantes com o objetivo de compartilhar com o público as inúmeras possibilidades de imaginação utilizando os *fanzines*, além de prestigiar as obras originais os visitantes puderam levar réplicas para casa.

A segunda iniciativa aconteceu na *Rede de bibliotecas de Diadema*¹⁵, em comemoração ao dia da mulher, na qual ofertou uma oficina de *fanzines* intitulada *Brazineiras: protagonismo feminino nos fanzines*, destacando assim o papel da mulher como protagonista das produções assim como criadora das obras.

4.2 FANFICTIONS

Outro produto feito pelo *fandom* são as *fanfictions*, que são histórias criadas de *fãs* para *fãs*, com o desejo de dar continuidade ao cânone original ao qual tanto amam. Gonçalves (2021, p.32) destaca que as *fanfictions* podem:

[...] ser de um livro a uma série de televisão, permiti ao seu leitor-autor unir diferentes mundos literários em um só, usando ou não personagens originais, abordando a mesma temática original ou criando uma totalmente nova, permitindo-lhes construir um novo ambiente indo além da história original que lhes cativou inicialmente.

¹² Ver:

<https://www.facebook.com/bibliotecaniteroi/posts/pfbid02WN1ymS8Xk5khQxxBez2zCGKbCwtSVCyEbZiV N x Q g h i G 1 q B Q c h x h W k z h c D 5 p d 4 F G P L>

¹³ Ver: <https://www.rn.sesi.org.br/oficina-de-fanzine-incentiva-leitura-e-criatividade-entre-alunos-da-sesi-escola-sga/>.

¹⁴ Ver: <https://bc.ufg.br/n/177765-biblioteca-central-recebe-exposicao-imazine>.

¹⁵ Ver: https://www.facebook.com/photo/?fbid=442537094772772&set=a.211149584578192&locale=pt_BR.

A elaboração das *fanfictions* permitem aos seus autores uma variedade de possibilidades, como foi ressaltado por Gonçalves (2021) na citação acima, esse fenômeno ganhou proporções mundiais com o surgimento da *internet* que facilitou sua publicação e distribuição pelo mundo. Hoje essa escrita de *fã*, dispõe de uma variedade de plataformas digitais¹⁶ que abrigam conteúdo das mais diversas temáticas.

A prática de criar *fanfictions* mobiliza habilidades como a leitura, escrita e pesquisa, permitindo a biblioteca disponibilizar não só o cânone original do qual se deriva as criações de *fãs*, mas também oficinas sobre a construção do texto; regras ortográficas; estratégias para evitar ou sair do bloqueio criativo e utilização das plataformas digitais que hospedam essa literatura. Os autores consideram essa atividade a mais relevante a ser inseridas nas atividades da biblioteca, pois está intimamente ligada a leitura e desenvolvimento do letramento informacional e digital, enquanto incentiva o nascimento de novos escritores profissionais (Silva; Sabbag, 2019).

Também conhecida como *fanfic* ou *fic* por seus praticantes, ela é composta por um texto em prosa podendo ser de todos os gêneros, ficando a escolha do autor da narrativa. Seus escritores são compostos majoritariamente pelo público feminino, validando a pesquisa de Neves (2014) que destaca que 80% dos respondentes da sua pesquisa eram do sexo feminino e também o estudo de Gonçalves (2021) que aponta que 87,5% dos autores da categoria livros do site *Nyah!Fanfiction* são do sexo feminino.

Jamison (2017, p. 49) destaca que escrever *fanfictions* hoje “[...] não se trata apenas de escrever histórias sobre personagens e mundos existentes- é escrever essas histórias para uma comunidade de leitores que já querem lê-las, que querem conversar sobre elas e que podem estar escrevendo, também”, demonstrando que essas narrativas estão em constante produção e publicação, já que conta com um público sempre em busca de novas histórias.

Como atividades que podem ser oferecidas pelas bibliotecas utilizando a proposta das *fanfictions*, podemos citar oficinas introdutórias sobre a prática, assim

¹⁶ Ver mais sobre:

<https://fanfiction.com.br/>.

<https://www.wattpad.com/>.

<http://fanficobsession.com.br/>.

<https://www.spiritfanfiction.com>.

como cursos sobre noções básicas de ortografia e gramática qualificando esses escritores iniciantes para que possam ofertar uma história melhor aos seus leitores.

Além de minicursos introdutórios sobre as plataformas de *fanfictions* disponíveis na *internet* e sua utilização, indo desde a realização do cadastro até a postagem das obras, assim como um curso sobre os *softwares* de edição mais utilizados pelos autores, na criação de capas e materiais de divulgação das suas histórias.

Podem ser promovidas também no interior das bibliotecas, palestras sobre a temática para o público em geral e sua importância no incentivo à leitura e sobre a relação das *fanfictions* com a lei de direitos autorais, introduzindo os autores na diferenciação de narrativas de *fãs* para plágio. A criação de clubes de leitura de *fanfics*, baseadas em obras originais disponíveis na biblioteca, promovendo um concurso para eleger as melhores histórias debatidas e produzidas pelos usuários da instituição.

Para os bibliotecários das unidades de informação, podemos sugerir a elaboração de um dicionário de termos usados nas narrativas digitais, assim como a realização de uma pesquisa listando as *fanfics* mais acessadas ou lidas da biblioteca, para que as obras originais das quais derivam possam ser incorporadas ao acervo ou se já comporem a coleção, possa ser realizada uma exposição desses títulos destacando as histórias de *fã* que surgiram a partir delas.

Como exemplo real dessa prática, podemos citar duas bibliotecas que já a utilizam a *Hamilton Public Library* localizada no Canadá, possui um projeto que oferece *workshop* sobre escrita criativa e o desenvolvimento de *fanfictions*, e a *Southern Oaks Library*¹⁷ nos Estados Unidos, responsável por realizar o concurso das melhores *fanfictions* voltado para todas as idades (Silva; Sabbag, 2019).

No Brasil, a *biblioteca Parque de Niterói* em sua rede social¹⁸ fez uma série de postagens em fevereiro de 2021 abordando a temática das *fanfictions*, esclarecendo suas origens, terminologias da área e a sua importância para a criação de futuras histórias e narrativas.

¹⁷ Ver: <https://www.metrolibrary.org/fan>.

¹⁸ Ver:

<https://www.facebook.com/bibliotecaniteroi/posts/pfbid0yFRrsKFVXRF4Gt8GEeLf7xkkEBYT7urSatUkRzS3jh78KETjgxBDsP8orafwQTbHl>.

<https://www.facebook.com/bibliotecaniteroi/posts/pfbid027rr7sMHxoENmBxp2ZpApZCKgxQjVoFvACBhuHLU8U17uk3Sj8mrPP6DUXs7CDReal>.

<https://www.facebook.com/bibliotecaniteroi/posts/pfbid02Dbq43HUoPuLG4XJh84Pn8ZPwpBzTdakcFfMnqH43DU1bUc81LSo2569qV9jUZ2XU1>.

As bibliotecas do Serviço Social do Comércio (Sesc) espalhadas pelo Brasil, se destacam ao ofertar oficinas de *fanfictions* em suas unidades de informação. Em outubro de 2018, aconteceu na biblioteca Sesc em Canoas¹⁹, a oficina intitulada “A escrita criativa e a *Fanfic*”, que teve a finalidade de introduzir e auxiliar os leitores e escritores ao mundo das *fanfics* e do seu processo de produção através da escrita.

Já a biblioteca do Sesc centro de Goiânia²⁰ em 2023, disponibilizou a oficina *Fanfic* “Se essa história fosse minha”, com o propósito de auxiliar os escritores na criação de personagens, mundos e tramas.

Durante a 16ª Feira do Livro de São Luís que aconteceu em outubro de 2023, o espaço Sesc de leitura²¹, dirigido pela Biblioteca Rosa Castro do Sesc, ofereceu uma oficina sobre a produção de *Fanfic*’s, abordando sua origem, produção, sites de publicação e exemplos de obras originais que anteriormente eram *fanfictions*.

Na biblioteca do Sesc Paço da Liberdade no Paraná²², será ofertado um curso de *fanfics* em abril de 2024, que propõem construir narrativas inspiradas em animações japonesas, com o intuito de praticar e desenvolver a escrita.

4.3 FANFILMS

Os *fanfilms*, são produções cinematográficas amadoras que tem por temática as obras originais, onde os *fãs* elaboram uma verdadeira produção de caráter *hollywoodiana* sobre suas histórias preferidas. Por ser uma atividade que mobiliza inúmeras competências, como a criatividade, o letramento digital e a escrita, ela se torna ideal para ser desenvolvida nas bibliotecas, pois possibilita o respeito as limitações do local e usuários, além de orientá-los sobre as questões de direito autoral que cercam essas produções (Silva; Sabbag, 2019).

Para os *fãs* os *fanfilms*, são a oportunidade de criarem inúmeras possibilidades para o universo do seu *fandom*, contribuindo com *trailers* de livros que ainda não possuem um filme, representando as cenas que mais gostaram na obra. Muitas dessas produções possuem um canal no *YouTube*, ampliando assim o acesso aos *fãs* e curiosos do gênero (Miranda, 2009).

¹⁹ Ver: <https://www.sesc-rs.com.br/noticias/oficina-escrita-criativa-e-fanfic-canoas/>.

²⁰ Ver: <https://www.sescgo.com.br/evento/82964-oficina-fanfic-se-essa-historia-fosse-minha>.

²¹ Ver: <https://www.sescma.com.br/2023/10/11/a-16a-edicao-da-feira-do-livro-inicia-nesta-sexta/>.

²² Ver: <https://muralzinhodeideias.com.br/programese/tem-oficina-de-fanfics-no-sesc-paco-da-liberdade/>.

Jenkins (2022) explica que os *fanfilms* são filmados em estúdios de garagem, editados em computadores domésticos, criando assim inúmeras versões para a mesma obra. Possuindo uma produção digna de filmes de cinema, iniciando um novo campo para a indústria comercial, como a criação de *websites* responsáveis em hospedar a produção desses *fãs* cineastas além de produtos comerciais específicos, voltados para esses consumidores tão ativos e defensores do cânone original.

Como atividades que envolvam a biblioteca na criação dos *fanfilmes*, podemos citar a oferta de oficinas de uso de *software* para edição de vídeos, a criação de um canal no *YouTube*, para hospedar as produções feitas durante os cursos realizados nas instituições.

A organização de “*uma noite no cinema*” na biblioteca, expondo as criações dos leitores inspiradas em obras que estão disponíveis para empréstimo no acervo, com direito a premiação do “*oscar de melhor fanfilm da noite*”, incentivando assim os leitores não só a criarem conteúdos como a utilizarem as unidades de informação como ponto de partida para pesquisa e elaboração das suas atividades criativas.

Muitas instituições já perceberam a qualidade dessas produções cinematográficas e começaram a valorizá-las, disponibilizando cursos e exposições das suas obras como exemplo podemos citar duas bibliotecas localizadas nos Estados Unidos, a *Pasadena Library*²³ localizada na Califórnia que sedia o *festival internacional de filmes e roteiros criados por fãs*, e a *Gaston County Public Library* na Califórnia do norte, responsável em realizar oficinas sobre como fazer um filme de *fã* e a caracterização de *cosplay* (Silva; Sabbag, 2019).

4.4 FANARTS

São consideradas *fanarts* as criações inspiradas em produtos culturais de diversos formatos, como pintura; desenho; escultura ou fotografia, seu termo está mais relacionado a representações gráficas dessas produções, como desenhos ou pinturas. Por ser uma atividade que trabalha com diversos públicos, proporciona nas crianças seu envolvimento com o lúdico e a leitura, já nos adolescentes aprimora suas habilidades artísticas sendo assim uma ótima opção a ser trabalhada nas bibliotecas, pois requer a utilização de poucos materiais para sua execução (Silva e Sabbag, 2019).

²³ Ver: <https://fanfilmawards.wordpress.com/fan-film-program-2018/>.

Miranda (2009) explica que além dessas possibilidades listadas acima por Silva e Sabbag (2019), existe a oportunidade dos *fãs* fazerem encomendas para esses artistas do *fandom* que podem receber por essa atividade. Essas encomendas variam desde a desenhos dos personagens de histórias que estão escrevendo, as famosas *fanfics*, ou de ilustrações de obras que são *fãs* tornando-se assim um negócio rentável para os seus praticantes.

Além de serem criadas sob encomenda, os artistas do *fandom* costumam presentear seus autores preferidos da comunidade com suas obras, para ilustrarem suas narrativas dando visibilidade para o trabalho do seu colega assim como para as suas produções. Fazendo do *fandom* um local para exporem de maneira gratuita e acolhedora, suas produções artísticas inspiradas em cânones originais.

Por ser um habitante naturalmente criativo e impulsionador de práticas inovadoras, a biblioteca pode utilizar as *fanarts* em suas atividades rotineiras promovendo oficinas de criação de *fanarts*, tendo como temática uma obra original disponível em seu acervo, promovendo como resultado uma exposição dessas criações feitas no curso.

Além disso, pode ser criado um concurso da melhor *fanarts* de um determinado cânone original, contemplando as produções que obtiveram o melhor destaque na qualidade da sua apresentação.

Na prática existem duas bibliotecas na América do Norte onde essa prática é cultivada, a primeira é a *Kingston Public Library* em *Massachusetts* onde é realizada uma *exposição anual sobre a temática*, a segunda é a *Utica Public Library*²⁴, localizada no estado de Nova Iorque, responsável pelo *concurso de fanart*, o qual aceita trabalhos no formato digital e físico (Silva; Sabbag, 2019).

4.5 COSPLAY

O *cosplay*, conhecido popularmente como a arte de representar através de caracterização um personagem de *ficção*, sendo uma prática que já possui adeptos e eventos consagrados dentro do *fandom*. Suas inspirações, vão desde a livros até jogos de videogame, por possuir uma natureza diversificada essa atividade pode ser inserida nas bibliotecas a partir das confecções das roupas ou adereços a serem

²⁴ Ver: <https://www.uticapubliclibrary.org/calendar/event/2970/2nd-annual-fantastic-fanart-contest>

utilizados nessa prática, até a concursos para premiar o melhor *cosplay* de um cânone original (Silva; Sabbag, 2019).

Já Miranda (2009) destaca que a prática do *cosplay* não é originária do ciberespaço, já que está ligada as series de televisão, *games* e filmes, mas tem conquistado grande adesão nessa área pela fácil divulgação na *internet*. Para os praticantes dessa arte, não basta apenas se vestir como o personagem é preciso atuar como ele sendo assim o ponto chave de uma boa caracterização.

Além da caracterização física e representação cênica, outro atributo dessa prática são os concursos de *cosplay*, realizados em grande parte nas convenções de *fãs*, podendo ser realizados na modalidade em grupo ou sozinho, representando uma cena de um livro ou de uma série, tornando-se o momento mais esperado durante os eventos (Miranda, 2009).

Como atividades que podem ser oferecidas pelas bibliotecas utilizando o *cosplay*, podemos destacar a oferta de oficinas para a confecção de adereços usados na *performance* e concurso de melhor *cosplay*, utilizando o tema de uma obra disponível no acervo.

A atividade de *cosplay* é cultivada nos Estados Unidos, por meio do *Blog oficial de Star Wars* e de quatro bibliotecas que realizam esse evento: *Pflugerville Public Library*²⁵ no Texas; *Westwood Free Public Library*; *Charleston County Public Library*; *Bloomsburg Public Library* e a *Los Angeles Public Library*²⁶, responsáveis por promover *concursos de cosplay* e *movimentos de incentivo à leitura*, engajando seus usuários em outras atividades da instituição, além de fortalecer os laços emocionais dos leitores com as obras originais (Silva; Sabbag, 2019).

Em Portugal podemos citar a *Biblioteca Municipal de Arganil*²⁷, localizada em uma vila portuguesa do distrito de Coimbra, que já conta em seu plano anual de atividades a programação “*Cosplay de anime da BMA*” que objetiva promover o livro e a leitura contribuindo para o desenvolvimento criativo, enquanto promove o contato com diversas manifestações artistas.

Nas bibliotecas brasileiras já existem iniciativas que utilizam essa atividade no interior de suas instituições como a *Biblioteca Municipal Professor Nelson*²⁸ em

²⁵ Ver: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2621263561459573&set=a.1494677900784817>.

²⁶ Ver: <https://www.lapl.org/teens/books/geek-culture>.

²⁷ Ver: <https://bibliotecas.cm-arganil.pt/cosplay-de-anime-da-biblioteca/>.

²⁸ Ver: <https://jundiai.sp.gov.br/noticias/2015/08/25/biblioteca-sedia-jundcomics-neste-final-de-semana/>

Jundiaí, que sediou em setembro de 2015 a *JundComics*, evento que reuniu fãs de super-heróis, histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro e concurso de *Cosplay*. Proporcionando aos seus participantes palestras, rodas de conversa, exposições e *workshop* sobre as atividades realizadas no interior dos *fandoms*, permitindo que seus usuários possam ter acesso a diferentes tipos de cultura e trocas de experiências.

A *Biblioteca do Sesc em Palhoça* em Santa Catarina²⁹, realizou em outubro de 2016 em comemoração à Semana Nacional do Livro e da Biblioteca o evento de *Cosplay Literário*, ofertando em sua programação rodas de conversa sobre a origem e o processo de criação dessa prática.

Em janeiro de 2017 a *Biblioteca Carolina Maria de Jesus*³⁰ vinculada ao *Centro Educacional Unificado de Palheiros*, promoveu o 2º *Cosplay Walking*, no qual os participantes se vestem como seus personagens favoritos e realizam uma caminhada, contando com a participação de cerca de 150 pessoas. Para os seus organizadores este evento teve como objetivo fazer a comunidade conhecer e visitar a biblioteca, proporcionando a troca de vivências com as pessoas ao seu redor.

Já a *Biblioteca Arthur Viana no Paraná*³¹, promoveu em 2017 o projeto *+Geek-Edição Cosplay*, visando aproximar o público da cultura *pop* oriental e ocidental de um dos maiores centros culturais, a biblioteca do estado. O evento contou com exposições de painéis, rodas de conversa, oficinas, feiras de produtos relacionados a temática além do desfile de *Cosplay*.

Em dezembro de 2018 a *Biblioteca Parque da Udesc* (Universidade do Estado de Santa Catarina)³² realizou o encontro de *Cosplay* dentro do projeto de extensão *Tenda literária Biblioteca Parque Coqueiro*, contando com oficinas de *origami*, exposição de desenhos e rodas de jogos de *RPG*.

No ano de 2022 podemos citar dois exemplos, o primeiro foi promovido em setembro pelas *Bibliotecas Municipal Professor Nelson Foot* e da *Pracinha da Cultura*

²⁹ Ver: <https://www.sesc-sc.com.br/cultura/sesc-realiza-cosplay-literario--neste-sabado--29-10---dia-nacional-do-livro>.

³⁰ Ver: <https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/noticias/ceu-palheiros-promove-2-edicao-do-cosplay-walking/>

³¹ Ver: <https://redepara.com.br/Noticia/156629/projeto-geek-leva-cosplays-ecultura-pop-a-biblioteca-arthur-vianna>.

³² Ver: https://www.udesc.br/noticia/projeto_biblioteca_parque_da_udesc_promove_encontro_de_cosplay_e_desfile_de_moda_alternativa_no_domingo.

do *Vista Alegre*³³, integrando as atividades promovidas pela 3ª *Festa Literária de Jundiaí (FLIJ)*, promovendo palestras, visitas ao acervo das instituições, exposição e concurso de *Cosplay*. Já segunda ocorreu em outubro na *Biblioteca Isaías Paim*³⁴ que ofereceu aos seus usuários uma *Tarde geek*, no qual os quadrinhos ganharam vida através de profissionais que desenhavam diante dos olhos dos telespectadores, além dos concursos de dança e *cosplay* que integravam sua programação.

Em 2023 tivemos a iniciativa da *Biblioteca Sinhá Junqueira* em Ribeirão Preto³⁵ que realizou em maio em comemoração ao *mês do orgulho nerd*, atividades culturais voltadas para a leitura, concursos de *Cosplay*, dança e *RPG*. Já em junho foi a vez da *Biblioteca Municipal Cassiano Ricardo*³⁶ localizada em São José dos Campos, município de São Paulo, promover atividades culturais, oficinas e encontro de *cosplay* em suas dependências, com o objetivo de movimentar sua instituição promovendo uma festa literária entre os seus usuários.

No Maranhão, já existe um evento voltado para as atividades do *fandom*, chamado de *Sesc Geek*³⁷ que se tornou uma tradição entre os amantes das histórias em quadrinhos; gamers; *otakus*³⁸; loucos por tecnologia; por cultura *Koreana* e super-heróis, a última edição do evento foi realizada em setembro de 2023 e contou com o concurso de *cosplay*.

Além dos tradicionais *cosplay* dos produtos da mídia, começou a surgir a prática do *cosplay bibliotecário*, uma tendência recente que surgiu nos Estados Unidos com o objetivo de incentivar a leitura tornando-a mais divertida. Seus praticantes se vestem como personagens de livros e fazem performances em eventos, promovendo de forma criativa a leitura e a visitação nas bibliotecas, homenageando as obras originais e os próprios bibliotecários, sendo visto como uma prática promissora para a divulgação da leitura e seu incentivo (Freitas, 2024).

Diante de todas as atividades frutos do *fandom* apresentadas acima, que podem ser usadas para otimizar e enriquecer os serviços já ofertados pela biblioteca,

³³ Ver: <https://jundiai.sp.gov.br/noticias/2022/09/19/programacao-gratuita-da-3a-festa-literaria-de-jundiai-flij-segue-com-mesas-tematicas-e-apresentacoes-artisticas/>.

³⁴ Ver: <https://www.campograndenews.com.br/lado-b/diversao/em-tarde-geek-quadrinhos-ganham-vida-no-meio-de-cosplay-e-danca.>

³⁵ Ver: <https://www.acidadeon.com/ribeiraopreto/lazer-e-cultura/biblioteca-de-ribeirao-preto-realiza-evento-geek-com-cosplay-e-kpop/>.

³⁶ Ver: <https://www.sjc.sp.gov.br/noticias/2023/junho/21/biblioteca-cassiano-ricardo-tera-encontro-de-cosplay/>.

³⁷ Ver: <https://www.sescma.com.br/2023/09/21/ultima-edicao-2023-do-sesc-geek-acontece-neste-sabado-com-variada-programacao/>.

³⁸ Termo japonês usado para se referir principalmente a pessoas com interesse especial em animes e mangás.

como exemplificado ao listar unidades de informação que já as utilizam em suas atividades, podemos assegurar que Silva, Sabbag e Galdino (2017) tem razão quando explicam que o bibliotecário como mediador das unidades de informação, deve estar atento às novas tendências aproveitando o momento de efervescência dos ícones *pop*, da cultura *geek* e *nerd*. Otimizando assim esses espaços que possuem o potencial de integrar a comunidade fazendo da biblioteca um ponto de encontro e criação cultural.

Afinal, para se dá continuidade a expansão do seu amado universo, se faz necessário dedicação e inúmeras horas de pesquisas. Um ponto no qual essas instituições podem auxiliar essas comunidades, oferecendo não só o cânone original, mas oficinas de aprimoramento dessa prática, já que cada vez mais os *fãs* desejam refinar suas competências técnicas e artísticas, previamente adquiridas ou desenvolvidas no interior dos *fandoms*.

Por ser considerada uma atividade a margem sem o devido reconhecimento, essa prática ficou por muito tempo sendo feita em segredo, algo que está mudando devido ao grande número de trabalhos acadêmicos que se ocupam em estudar a cultura de *fã*, assim como a produção de livros e filmes baseados em *fanfictions*.

Tornando o *fandom* e seus produtos, aliados poderosos nas práticas de incentivo à leitura, assim como na dinamização do espaço da biblioteca e dos serviços ofertados. Atraindo o público que ainda não frequenta a instituição e ofertando aos seus frequentadores já assíduos, atividades inovadoras com grandes potenciais para cativar ainda mais pessoas a conhecerem os benefícios que as unidades de informação podem ofertar para as suas vidas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar este artigo, constatou-se que o *fandom* e seus produtos mediante exemplos citados durante todo o texto, são ferramentas riquíssimas para as atividades já realizadas no interior das bibliotecas dinamizando-as e incorporando novos serviços as já existentes. Por isso fez-se necessário estudar essa temática, trazendo resultados de sucesso para que essas atividades de conhecimento apenas por quem participa das comunidades de *fãs*, possa ser conhecida pelos profissionais que já atuam nas bibliotecas quanto por estudantes e interessados pela temática.

As comunidades de *fãs*, denominadas *fandom*, exemplificam a faceta criativa e diversificada desses admiradores que apreciam os produtos da mídia vigente, ampliando seu universo original com produções artísticas que incluem *fanzines*,

fanfictions, *fanfilms*, *fanarts* e o *cosplay*, sendo realizadas com o intuito de nutrir o afeto que sentem pelo cânone original, enquanto trabalham de forma colaborativa e participativa com outros *fãs* da sua comunidade para ampliar o universo que amam.

Essa revisão bibliográfica partiu da seguinte pergunta: Como o *fandom* pode contribuir ou auxiliar com a sua possibilidade criativa, na otimização dos serviços já ofertados no interior das bibliotecas? Tal questão foi respondida, com o auxílio dos teóricos usados no decorrer da pesquisa que listaram estratégias a serem utilizadas no decorrer de suas atividades, assim como os exemplos citados de instituições reais internacionais e brasileiras que já estão colocando em prática essas orientações.

Além de incentivar a formação de leitores de forma lúdica e divertida, as produções do *fandom* são ferramentas poderosas para debater temáticas que ainda sofrem tabus em nossa sociedade, além de valorizar as criações dos *fãs* com a realização de feiras, exposições e eventos temáticos, assim como oficinas sobre a escrita criativa e o direito autoral.

O mapeamento dessas produções realizadas no interior dos *fandoms*, demonstra as inúmeras aplicabilidades dessas atividades que podem ser utilizadas não só na área da biblioteconomia, mas em todos os campos do conhecimento.

Espera-se que este trabalho, possa ser um despertar para os estudiosos conhecerem a temática e suas possibilidades, como campo de estudo e inspiração para o enriquecimento das atividades já realizadas nas bibliotecas. Além de ser um incentivo para futuras pesquisas nessa temática, ampliando ainda mais esse assunto que ainda tem tanto para contribuir no meio acadêmico e no fazer profissional de múltiplas áreas, não se limitando apenas ao campo de estudo da biblioteconomia.

REFERÊNCIAS

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. **Center for the future of library**. Disponível em: <http://www.ala.org/tools/future>. Acesso em: 30 nov. 2023a.

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. **Fandom**. Disponível em: <https://www.ala.org/tools/future/trends/fandom>. Acesso em: 30 nov. 2023b.

CABRAL, Diana Maria Capela. **Fanfiction**- Novas formas de produção e consumo literário. 2020. Tese (Doutorado em literatura) - Universidade de Évora, Évora, 2020. Disponível em: <https://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/27058>. Acesso em: 13 mar. 2024.

CAMILLO, Everton da Silva; SILVA, Bruna Daniela de Oliveira. Atividades de *Fãs* e *Fandoms* na biblioteca escolar: mediações alinhadas aos programas e atividades das diretrizes da IFLA para a biblioteca escolas. **Páginas a&b: arquivos e bibliotecas**, [S.l.], n.

13, p.184-202. 2020. Disponível:

<https://ojs.letras.up.pt/index.php/paginasueb/article/view/6781>. Acesso em: 14 mar. 2024.

Fandom. **Sobre nós**. Disponível em: <https://about.fandom.com/about>. Acesso em: 30 nov. 2023.

FERREIRA JÚNIOR, José; FEITOSA, Gutemberg de Sousa; COSTA, Ramon Bezerra. O “programa do galinho” na rádio Educadora do Maranhão. **Radiofonias- Revista de Estudos em Mídia Sonora**, Mariana-MG, v. 12, n. 03, p. 148-162, set./dez. 2021.

FRAADE-BLANAR, Zoe; GLAZER, Aaron M.. **Superfandom**: como nossas obsessões estão mudando o que compramos e quem somos. Tradução de Guilherme Kroll. 1. ed. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2018.

FREITAS, Lucas. Cosplay Bibliotecário: transformando a leitura em aventura! . **Rabisco da história**. 2024. Disponível em: <https://rabiscodahistoria.com/cosplay-bibliotecario-transformando-a-leitura-em-aventura/>. Acesso em: 17 mar. 2024.

GIGLIO, Joel Sales. Criatividade na psicoterapia. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO: VISÃO E PRÁTICA EM DIFERENTES CONTEXTOS, 1., Amazonas. **Anais [...]**. Amazonas: [Universidade Federal do Amazonas], 2011, p. 157-169. Disponível em: <http://www.criabrasilis.org.br/wp-content/uploads/2019/07/ANAIS-DEFINITIVO-Inser%C3%A7%C3%B5es.pdf>. Acesso em: 29 nov.2023.

GONÇALVES. Kayalla Winnie Carvalho. **As fanfictions e suas possibilidades na formação literária do leitor do século XXI**. 2021. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2021. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/4777>. Acesso em: 28 nov. 2023.

JAMISON, Anne. **Fic**: Porque a fanfiction está dominando o mundo. Tradução de Marcelo Brabão. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

JENKINS. Henry. **Invasores do texto**. Tradução de Érico Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

JENKINS. Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 3 ed. São Paulo: Aleph, 2022.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MERRIAM, Alan P. Uses and Functions. *In*: MERRIAM, Alan P. **The Antropology of music**. Evanston, Illionis: University press, 1964. Cap. XI, p. 209-227.

MIRANDA, Fabiana Mões. Fandom: um novo sistema literário digital. **Hipertextus revista digital**, v. 3 n. 3, jun. 2009. Disponível em: chromeextension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://digitalartarchive.at/fileadmin/user_upload/Virtualart/PDF/88_Fabiana-Moes-MIRANDA.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

NEVES, André de Jesus. **Cibercultura e literatura**: identidade e autoria em produções culturais participatórias e na literatura de *fã* (*fanfiction*). Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

NEVES, André de Jesus. **Autoria e Fanfics**: apropriação e práticas colaborativas em plataformas literárias digitais. 1 ed. Curitiba: Appris, 2022.

OLIVEIRA, Zélia Maria Freire de. Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo. **Estudos de psicologia**, Campinas, v.27, n. 1, jan./mar. 2010. p. 83-92. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/YhfMj9CLJcmFZPg7qL9Cnky/?lang=pt>. Acesso em: 29 nov.2023.

POLITO, Jesyka Parisio; SILVA, Gilton Pereira da; PIMENTEL, Henrique Daniel Gomes. O *Fandom* como influenciador do consumo na indústria cinematográfica: Star Wars em Pernambuco. **Revista temática**, [Paraíba], v.13, n. 5, p.172-191, maio 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/34318>. Acesso em: 17 mar.2024.

PRICE, Sally. **Arte primitiva em centros civilizados**. Tradução: Inês Alfano. [Rio de Janeiro]: Editora UFRJ, 2000.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho Científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Universidade Freevale, 2013.

SILVA, Bruna Daniele de Oliveira; SABBAG, Deise Maria Antonio. *Fandom* em bibliotecas públicas: mapeamento de iniciativas e suas aplicabilidades. **RDBCI** : Revista Digital Biblioteconomia e Ciência da Informação. Campinas: São Paulo, v. 17, p. 1-26, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8655370>. Acesso em: 28 nov. 2023.

SILVA, Bruna Daniele de Oliveira; SABBAG, Deise Maria Antonio; GALDINO, Rejane. Fandoms e fanfictions: novas perspectivas para o profissional da informação. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 13, p. 1255-1274, dez. 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/942>. Acesso em: 03 dez. 2023.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2015.